

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS
X SMA PRAYATNA MEDAN**

Nilu Safina

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UISU

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran "*Creative Problem Solving*" dalam menulis karangan narasi siswa kelas X yang berjumlah 80 orang. Sampel yang berjumlah 80 orang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Two Group Design Post-test*. Instrumen yang digunakan adalah *Essay Test* atau tes tertulis, yaitu menulis karangan narasi dengan memberikan satu permasalahan. Dari hasil pengolahan data diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 75,5 dengan standar deviasi 8,78. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 69,5 dengan standar deviasi 8,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji "t". Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 3,125$ selanjutnya disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (40 + 40) - 2 = 78$, maka diperoleh taraf signifikan 5% = 1,982 (dengan interpolasi). Kemudian dibandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 3,125 > 1,982 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu menyatakan bahwa model *Creative Problem Solving* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dibandingkan dengan model *Enquiry-Discovery Learning* pada siswa kelas X SMA Prayatna Medan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Kemampuan Menulis Karangan Narasi

Abstract. This study aims to determine whether there is influence of learning model "*Creative Problem Solving*" in writing essay of class X students who numbered 80 people. The sample of 80 people is divided into two groups, namely the experimental class group and the control class group. The method used in this research is *Two Group Design Post-test* method. The instrument used is *Essay Test* or written test, which is writing narrative essay by giving one problem. From the data processing, the average value of the experimental class is 75.5 with standard deviation of 8.78. While the average value of the control class is 69.5 with the standard deviation of 8.5. Thus it can be said that the average value of the experimental class is higher than that of the control class. Hypothesis testing is done by using "t" test. After hypothesis testing is obtained $t_{count} = 3.125$ then adjusted to t_{table} at 5% significant level with $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (40 + 40) - 2 = 78$, hence obtained significant level 5% = 1,982 (with interpolation). Then compared between t_{count} with t_{table} obtained $t_{count} > t_{table}$ 3,125 > 1,982 so it can be concluded that H_a accepted that stated that *Creative Problem Solving* model have influence in improving student ability in writing essay compared with *Inquiry-Discovery Learning* model in student of class X SMA Prayatna Medan.

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model*, Writing Capability of Narrative Writing

PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dasar bahan kajian bahasa Indonesia diarahkan kepada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, berbicara, menyimak dan menulis. Keempat keterampilan ini menjadi faktor

pendukung dalam menyampaikan pikiran, gagasan dan pendapat baik secara lisan maupun secara tertulis, sesuai dengan konteks komunikasi yang harus dikuasai oleh pemakai bahasa. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis adalah kemampuan yang sulit dikuasai oleh siswa bila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain.

Kegiatan menulis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Namun, dalam menghadapi tugas menulis banyak siswa yang menganggapnya sebagai beban berat. Anggapan tersebut timbul karena kegiatan menulis memang meminta banyak tenaga, waktu, dan perhatian yang sungguh-sungguh. Di samping itu, kegiatan menulis menuntut keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mengungkapkan gagasan, pikiran dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan baik fiksi maupun nonfiksi.

Menurut Dalman (2014:3), “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Menulis juga merupakan sebagai proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari tulisan kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan.

Kemampuan menulis, khususnya menulis karangan narasi yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP), merupakan salah satu standar kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Namun dalam kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat menulis karangan narasi. Pembelajaran mengarang dapat lebih menarik dan lebih mudah dipahami apabila strategi yang digunakan mampu memotivasi siswa. Finoza (2009:244), “Karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam suatu kesatuan waktu”. Keraf (2005:135) “Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu”.

Menyadari hal tersebut, sudah saatnya para siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah diberi informasi, motivasi dan dibekali latihan menulis. Guru sangat dituntut untuk menciptakan strategi yang bervariasi dalam pembelajaran menulis. Tanpa strategi yang jelas, proses belajar mengajar tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran menulis yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain proses pembelajaran menulis tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Sebab keterampilan dan kemampuan menulis bukanlah sesuatu yang diwariskan, tetapi merupakan hasil proses kegiatan belajar dan berlatih.

Masalah di atas membutuhkan solusi yang tepat guna meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa. Untuk menyajikan seperangkat kegiatan pembelajaran dibutuhkan cara yang baik dan tepat. Dalam penyajian materi pelajaran dapat digunakan dengan metode pembelajaran yang tepat.

Menanggapi masalah yang terjadi, perlu dicari suatu model pembelajaran yang menjadi solusi dari keadaan ini. Khairani (2010:109) model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran/ konsepsi bagaimana pembelajaran dilakukan, yang mencakup: 1) rasional atau teori yang melandasi model, 2) tujuan/ kemampuan yang dapat dicapai dengan model tersebut, 3) pola urutan langkah-langkah (sintak) pembelajaran, 4) lingkungan belajar dan system pengelolaan yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Lenih lanjut menurut Aunurrahman (2012:140), “Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal”.

Dalam penelitian ini penulis menawarkan strategi/model yang digunakan yakni model pembelajaran *Creative Problem Solving* (pemecahan masalah secara kreatif) yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang menuntut tingkat kreativitas siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui proses berpikir, berkomunikasi, bekerjasama, mengolah data dan menciptakan sebuah solusi. Dengan kata lain, siswa diarahkan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan pada situasi pembelajaran.

Shoimin (2014:56) menyebutkan pengertian sebagai berikut: *Creative Problem Solving* adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan

penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah juga memperluas proses berpikir. Ngalmun (Istarani dan Ridwan, 2014:170) pembelajaran tipe *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Dari pengertian-pengertian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* merupakan suatu kegiatan yang didesain guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan. Fungsi guru adalah memotivasi siswa agar mau menerima tantangan dan membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah. Masalah yang diberikan kepada siswa harus masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa. Masalah di luar jangkauan kemampuan siswa dapat menurunkan motivasi siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan siswa mampu berpikir kreatif dalam menulis sebuah karangan narasi. Melalui proses berpikir secara kreatif, siswa mampu menulis sebuah karangan narasi dengan baik dan memecahkan suatu permasalahan dengan baik pula.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Two Group Design Post-Test*, dengan desain eksperimen dan kontrol *Post-test* dengan pola sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)
Eksperimen	X	T ₁
Kontrol	O	T ₁

Keterangan:

T₁ = Tes Akhir (*Post-Test*)

X = Pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving*

O = Pembelajaran menggunakan model *Inquiry-Discovery Learning*

Alat yang digunakan untuk menciptakan (menulis) sebuah narasi mengumpulkan data penelitian ini adalah dengan kriteria penilaian. Keraf tes mengarang narasi dalam bentuk tulisan (2005:136) memaparkan kriteria yakni kepada siswa ditugaskan penialaian:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis Karangan

Variabel	Kriteria	Indikator	Skor
Menulis karangan narasi menggunakan model <i>Creative Problem Solving</i>	Berbentuk narasi beserta prinsipnya	Memiliki tema	20
		Memiliki tokoh	20
		Memiliki kronologis	20
		penceritaan/alur	
		Memiliki latar	20
		Memiliki sudut pandang	20
Jumlah			100

Berdasarkan tabel kriteria penilaian, maka terdapat kisi-kisi penilaian tes sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Tes Kemampuan Menulis Karangan

No.	Indikator	Prediktor	skor	Skor Maksimum
1.	Memiliki tema	1. Tema sudah tepat dengan isi cerita 2. Tema kurang tepat dengan isi cerita 3. Tema sama sekali tidak tepat dengan isi cerita	20 10 5	20
2.	Memiliki tokoh	1. Penceritaan tokoh sudah tepat 2. Penceritaan tokoh kurang tepat 3. Penceritaan tokoh sama sekali tidak tepat	20 10 5	20
3.	Memiliki kronologis penceritaan/alur	1. Alur yang digunakan sudah tepat 2. Alur yang digunakan kurang tepat	20 10 5	20

3. Alur yang digunakan sama sekali tidak tepat			
4. Memiliki latar	1. Latar yang digunakan sudah tepat	20	20
	2. Latar yang digunakan kurang tepat	10	
	3. Latar yang digunakan sama sekali tidak tepat	5	
5. Memiliki sudut pandang	1. Sudut pandang yang digunakan sudah tepat	20	20
	2. Sudut pandang yang digunakan kurang tepat	10	
	3. Sudut pandang yang digunakan sama sekali tidak tepat	5	
Jumlah Nilai			100

Tabel 4. Kategori dan Persentase Nilai

Kategori	Persentase
Sangat Baik	85-100
Baik	70-84
Cukup	60-69
Kurang	55-59
Sangat Kurang	0-54

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *Two Group Design Post-test*. Desain *Two Group Design Post-test* adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran dimulai dengan menentukan sampel, setelah itu diberikan perlakuan dan tahap akhir dilakukan *Post-test* untuk mengetahui kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tahap awal yang dilakukan ialah menentukan sampel, setelah itu diberi perlakuan dan tahap akhir mengadakan *Post-test* untuk mengetahui kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Enquiry-Discovery*

Learning. Dengan melakukan hal tersebut, maka dapat diketahui pengaruh kedua model pembelajaran dalam kedua kelas tersebut.

Kelas eksperimen terdapat sampel sebanyak 40 orang dan kelas kontrol sebanyak 40 orang. Dalam penelitian kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, sedangkan penelitian kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Enquiry-Discovery Learning*. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (X-1) dan kelas kontrol (X-2). Hasil data dari kedua kelas tersebut akan diolah dengan mencari mean, standar deviasi, standar error dan standar error pembeda mean hasil kedua kelas. Selain itu, data tersebut juga akan diolah dalam uji pesyaratan normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak, maka dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan perlakuan yang telah diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah. Pada kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 60 dan rata-rata 75,5 dengan standar deviasi 8,78. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 85, nilai terendah 55 dan rata-rata 69,5 dengan standar deviasi 8,5. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil penelitian harus memenuhi persyaratan pengujian. Ada dua syarat

yang harus dipenuhi sebelum melakukan pengujian hipotesis, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data dengan menggunakan uji Liliefors, sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan F.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan uji liliefors. Dari hasil perhitungan maka diperoleh harga L_{hitung} untuk masing-masing kelas, kemudian disesuaikan dengan L_{tabel} pada lampiran terlihat $L_{hitung} < L_{tabel}$ yang berarti sampel kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Kelas

No.	Data	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
1.	Post-test	Eksperimen	-0,1324	0,140	Normal
2.	Post-test	Kontrol	-0,1801	0,140	Normal

b. Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui homogen atau tidaknya populasi penelitian, dapat dilakukan dengan menggunakan uji "F". Hasil perhitungan uji homogenitas

kemudian disesuaikan dengan F_{tabel} pada lampiran, maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti bahwa populasi berdistribusi homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data

No.	Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil
1.	Eksperimen	8,78	1,06	1,71	Homogen
2.	Kontrol	8,5			

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel yang tersedia, maka penelitian ini telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah "Model *Creative*

Problem Solving lebih berpengaruh dari model *Enquiry-Discovery Learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa kelas X SMA Prayatna Medan". Selanjutnya akan dilakukan hipotesis uji "t" dengan rumus Sugiyono (2010:128).

Tabel 7. Uji Hipotesis

No.	kelas	Nilai Rata-rata	T_{hitung}	T_{tabel}	Hasil
1.	Eksperimen	75,5	3,125	1,982	Ha diterima
2.	Kontrol	69,5			

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh $t_{hitung} = 3,125$ selanjutnya disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2) =$

$(40 + 40 - 2) = 78$, maka diperoleh taraf signifikan 5% = 1,982 (dengan interpolasi). Kemudian dibandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} 3,$

$125 > t_{\text{tabel}} 1,982$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih berpengaruh daripada model pembelajaran *Enquiry-Discovery Learning* dalam menulis karangan narasi. Dengan kata lain terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas X SMA Prayatna Medan.

Pembahasan

Setelah melakukan prosedur penelitian seperti uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis, akhirnya dapat ditemukan hasil penelitian. Pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*, ternyata berpengaruh positif dan lebih baik daripada pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Enquiry-Discovery Learning*.

Hal ini dapat dibuktikan pada hasil penelitian, bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih tinggi, yakni sebesar 75,5 daripada nilai rata-rata kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Enquiry-Discovery Learning*, yaitu sebesar 69,5. Berdasarkan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas, bahwa diketahui data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji "t" diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,125$ selanjutnya disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (40 + 40 - 2) = 78$, maka diperoleh taraf signifikan 5% = 1,982 (dengan interpolasi). Kemudian dibandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{\text{hitung}} 3,125 > t_{\text{tabel}} 1,982$

sehingga diperoleh H_0 (Hipotesis Nihil) ditolak dan H_a (Hipotesis Alternatif) diterima. Dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi.

Setelah diperoleh hasil dari penelitian ini, selanjutnya akan dibahas mengenai model *Creative Problem Solving* lebih berhasil atau lebih baik bila dibandingkan dengan model *Enquiry-Discovery Learning*. Hal ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada penciptaan ide kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan atau persoalan yang sedang terjadi. Dengan berpikir, berkomunikasi, bekerjasama, mengolah data dan menciptakan ide kreatif, siswa diarahkan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan pada situasi pembelajaran. Dengan menerapkan model *Creative Problem Solving*, siswa mampu berpikir secara kreatif dalam menulis sebuah karangan narasi yang di dalamnya terdapat unsur pembangun yang terdiri dari tema, tokoh, alur, latar dan titik pandang/sudut pandang.

Kemampuan menulis, khususnya menulis karangan narasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sebuah karangan dengan suatu permasalahan serta memperhatikan hal-hal dalam menulis karangan narasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat perbedaan kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan siswa yang diajarkan dengan model *Enquiry-Discovery Learning*. Dari perbedaan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas yang diajarkan dengan model *Creative Problem Solving* lebih berpengaruh

digunakan dalam proses pembelajaran menulis karangan narasi dibandingkan dengan model *Enquiry-Discovery Learning* pada siswa kelas X SMA Prayatna Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* lebih efektif dibandingkan dengan hasil pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Enquiry-Discovery Learning*.
2. Dari hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,5 sedangkan kelas kontrol 69,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil pembelajaran menulis karangan narasi di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,125$ selanjutnya disesuaikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (40 + 40 - 2) = 78$, maka diperoleh taraf signifikan $5\% = 1,982$ (dengan interpolasi). Kemudian dibandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} 3,125 > t_{tabel} 1,982$ sehingga diperoleh H_0 (Hipotesis Nihil) ditolak dan H_a (Hipotesis Alternatif) diterima.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran menulis karangan narasi dengan model *Creative Problem Solving* dengan hasil pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Enquiry-Discovery Learning*.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru bahasa Indonesia hendaknya sering menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang diajarkan.
2. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan menulis karangan narasi adalah model *Creative Problem Solving*. Hal ini sesuai dengan hasil pembahasan hasil penelitian, terlihat bahwa model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan siswa berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dituangkan ke dalam tulisan yaitu berupa karangan narasi.
3. Lembaga pendidikan atau sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh siswa, agar memperoleh suasana belajar yang dapat menumbuhkan kreativitas dan minat siswa dalam meningkatkan pembelajaran.
4. Perlu dilakukan penelitian lanjut oleh peneliti lain guna memberi masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dalman, H. 2014. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Rajawali Pers.
- Finoza, L. 2009. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Istarani dan Ridwan, M. 2014. *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.

Nila Safina
Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan
Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas X SMA Prayatna Medan

- Keraf, G. 2005. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Shoimin, A. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam*
- Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.